Zápis z 22. stretnutia tímu č.8

**Dátum**: 27.4.2015

**Miestnosť:** Jobsovo softvérové štúdio (lab 1.31) (FIIT-STU)

**Prítomní**:

Pedagóg : Ing. Ivan Kapustík

Členovia tímu: Bc. Peter Filípek, Bc. Metod Rybár, Bc. Michal Segeč,

Bc. Juraj Šimek, Bc. Martin Vrabec, Bc. Miroslav Wolf

**Stretnutie viedol:** Ing. Ivan Kapustík

**Zápis:** Bc. Metod Rybár

**Zvolený nasledovný zapisovateľ:** Bc. Juraj Šimek

Téma stretnutia

Ukončenie šprintu a začatie ďalšieho šprintu.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** | **Stav úlohy** |
| INFINITY-166 | Napísať príručku na používanie | Miroslav Wolf | Miroslav Wolf | Splnené |
| INFINITY-167 | Dorobiť ďalšie merania pre turnaj | Michal Segeč, Peter Filípek | Peter Filípek | Splnené |
| INFINITY-168 | Merge branchov | Metod Rybár | Metod Rybár | Splnené |
| INFINITY-169 | Vynútené ukončenie lowskillu | Metod Rybár | Metod Rybár | Splnené |
| INFINITY-170 | Hlbšie analyzovanie anotácií | Martin Vrabec | Martin Vrabec | Splnené |
| INFINITY-171 | Redukcia času stabilizácie | Juraj Šimek | Juraj Šimek | Splnené |
| INFINITY-172 | Implementácia nového otáčania do highskillu | Metod Rybár | Michal Segeč | Splnené |
| INFINITY-173 | Implementácia turnajových taktík | Juraj Šimek | Juraj Šimek | Splnené |

Opis stretnutia

Ing. Kapustík nám poďakoval za účasť na IIT.SRC. Bavili sme sa aj o odovzdaní a testovaní produktu. Kód bol odovzdaný bakalárom a diplomantom, ktorý môžu skontrolovať a prípadne využiť časti nášho hráča.

Používateľská príručka je v dokumentácií. Miroslav napísal ako nainštalovať potrebné časti pre Windows prostredie a ako využívať Testframework. Metod napísal čo je potrebné pre inštaláciu na Linux.

Miroslav skúšal taktiky v Testframework. Jediná ktorá nefunguje je Goalie, a to zrejme kvôli tomu, že Goalie nie je implementovaný ako hráč. Prejavuje sa to tým, že hráč pri danej taktike len stojí.

Juro sa pýtal, či je potrebné Ruby. Podľa Ing. Kapustíka je nutné pre server.

Peter s Michalom pracovali na dorábaní TestFrameworku. Michal dorobil vypočítavanie aproximácie vzdialenosti a času. Ďalej dorábal vstávanie z brucha a chrbtu, kedy musí byť robot na konci vzpriamený a nesmie sa hýbať. Už bolo implementované, takže dorobil a zjednodušil počítadlo. Zistil najväčšiu pozíciu hlavy a podľa toho determinuje, že ak je hranica dosiahnutá, tak je postavený.

Peter dorábal meranie otáčania hráča o 180 stupňov. Je tam ešte pár chybičiek, napríklad sa meria rotácia podľa theta, ale tá meria aj náklon robota, čo spôsobuje väčšie odchýlky. Lepšie bude asi podľa z rotácie. Ukončenie má byť keď má ťažisko v určitej výške, čo treba ešte dorobiť. Odchýlka a čas kedy je hráč stabilizovaný sa dajú nastaviť.

Všetci sme si všimli, že keď hráč po dokončení otáčania stojí tak po chvíli sa začne predkláňať a spadne. Možno by sa zišlo pridať nejakú fázu LowSkillu ktorá by tomu zabránila. Uvidíme či ešte stihneme, alebo sa na to pozrie ďalší tím.

Máme už všetko pokryté, okrem obchádzania súpera. Je sprevádzkované aj kopanie na bod. Problém je, že začína ďalej od lopty a preto musí k nej najskôr prísť. Ing. Kapustík spomenul, že pokročilejšie testy netreba, keďže žiaden hráč ich zatiaľ nemá implementované.

Mergovanie branchov bolo splnené. Tiež bolo implementované prerušenie HighSkillov. To bolo aj opísané v dokumentácii spolu s popisom kedy je to vhodné použiť.

Martin Vrabec sa venoval hlbšej analýze anotácií. Našiel na Wiki schému kde sa volal Ruby skript, ktorý volá hráča. Dá sa volať cez TFTP, ale toto už nie je zrejme funkčné a podporované a pravdepodobne sa len zabudlo odstrániť. Martin popísal ako funguje priebeh anotácií a toto je popísané aj v dokumentácií. Spomínal možnosť testovania a preťaženia volaní anotácií. Rovnako popísal ako sa vytvára XML súbor.

Redukcia času stabilizácie už bola minule spravená Jurajom a je popísaná v dokumentácií. Pri sekunde a viac nespadne nikdy. Stačí 670 milisekúnd aby bol väčšinou stabilný.

Metod implementoval Jurove otáčanie do ZMP HighSkillu. Bolo testované, sú tam problémy, že niekedy mu dlhšie trvá zamerať sa na cieľ.

V budúcnosti bude treba WalkFastZMP zakomponovať do taktík, aby si ho hráč vedel vybrať a určovať mu ciele atď.

Juraj sa venoval implementácií turnajových taktík, je tam rozptyl cca. 30 percent. Poradie LowSkillow bolo určené na pevno kvôli problémom. Niektoré časti boli len zrefraktorované. Zmeny sú popísané v dokumentácií. Niektoré časti sa ešte nestihli spraviť, ale nie sú až tak podstatné.

Treba všetky zmeny ešte spojiť pred koncom šprintu do hlavného branch.

Na koniec sme sa bavili o konci semestra, odovzdávaní a potrebných úkonoch.

**Úlohy do ďalšieho šprintu**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** | **Stav úlohy** |
| INFINITY-174 | Doladenie meraní pre turnaj | Michal Segeč, Peter Filípek | Michal Segeč |  |
| INFINITY-175 | Kontrola a úprava dokumentácie | Metod Rybár, Juraj Šimek | Juraj Šimek |  |
| INFINITY-176 | Úprava a doplnenie potrebných dokumentov | Miroslav Wolf | Metod Rybár |  |
| INFINITY-177 | Príprava a úprava webového sídla | Martin Vrabec | Peter Filípek |  |